

Football Manager 2

Guide and Instructions

by Kevin Toms

INSTRUCTIONS FOR FM2 16 BIT

If you wish to save a game make sure you have a blank formatted disc before you load your program.

INSTRUCTIONS FOR FM2 8 BIT

If you wish to save a game make sure you have a blank cassette.

LOADING INSTRUCTIONS FOR FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K - Type LOAD" now press RETURN

SPECTRUM +3 (Disc) - Put disc into drive A, press RESET and then press ENTER.

AMSTRAD (Disc) - Type RUN "FM2" now press RETURN

AMSTRAD (Disc) - LOAD" & now press RETURN.

C64 (Tape) - Hold down SHIFT and press the small ENTER key.

C64 (Tape) - Hold down SHIFT and press the small RETURN key.

SAVING INSTRUCTIONS FOR FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K - Insert blank C60 into your tape deck and wind past leader.

Set tape index to 000 if first save. Please keep a note of the index numbers so as not to erase a previously saved game.

Now press PLAY and record on your tape deck.

Select file number (0 to 9) and press FIRE.

Please be careful that you don't overwrite the program or any previously saved file.

Please leave a 10 second gap between each FM2 file.

AMSTRAD (Tape) - Insert blank C60 into your tape deck and wind past leader. Set index to 000 if first save. Please keep a note of the index numbers so as not to ERASE a previously saved game.

Press PLAY and record on your tape deck.

Select file number (0 to 9) and press FIRE.

Please be careful that you don't overwrite the program or any previously saved file.

Please leave a 10 second gap between each FM2 file.

SAVING INSTRUCTIONS FOR FM2 16 BIT

(Atari ST, Amiga, IBM PC and Compatibles)

Please a new formatted disc into drive.

Select SAVE on management screen.

Select file number (0 to 9).

Press FIRE.

Please be careful that you don't select the same file number twice as the save routine is destructive.

SAVING INSTRUCTIONS FOR FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K - Insert blank C60 into your tape deck and wind past leader.

Set tape index to 000 if first save. Please keep a note of the index numbers so as not to ERASE a previously saved game.

Now press PLAY and record on your tape deck.

Select file number (0 to 9) and press FIRE.

Please be careful that you don't overwrite the program or any previously saved file.

Please leave a 10 second gap between each FM2 file.

THE NEW GAME

Football Manager 2 is not just an improvement on Football Manager 1 - it is a complete re-write.

FM2 contains many improvements on FM1 yet still contains the basic ingredients that made FM1 one of the biggest selling home computer games ever.

I have completely redesigned the graphics match action and the tactics of team selection. Your team now plays to the style and formation that you select and you can actually watch and assess the performance of your individual players. There is skilful passing, tackling, crosses, lobes into the net, diving goalkeeper saves, close marking, close passing play, kick-and-rush - in fact an infinite variety of action. There are even Action Replays on 16 bit machine versions. Tactical changes include man to man marking, choice of formations and substitutions.

Other enhancements include League Cup matches, full 92 team league, Sponsorship, Success points, Goal scorer display, Enhanced transfer market, Training etc.

There is an endless variety of techniques of playing this game and I am sure you will enjoy developing your own Football Management style.

I have worked very hard over many months to provide you with a very entertaining game. I hope you have many, many hours of enjoyment from Football Manager 2.

QUICK START TO PLAYING

To get the best out of the game you will need to study the following instructions carefully but to help you get into the game quickly I have identified some of the instructions between the words **NOTE** and **NOTE END**. Reading what is enclosed by these will give you the basic guide to playing Football Manager 2.

CONTROLS

The whole game is controlled using joystick type movements as follows:-

ACTION	JOYSTICK	MOUSE	KEYBOARD
UP	UP	UP	Q
DOWN	DOWN	DOWN	S
LEFT	LEFT	LEFT	I
RIGHT	RIGHT	RIGHT	P
FIRE	FIRE	BUTTON	RETURN/ENTER

The use of Joystick, Mouse or Keyboard is dependent on the computer on which the game is played.

The game uses UP/DOWN/LEFT/RIGHT to select items using the displayed pointer. FIRE is used to confirm a selection.

*****NOTE*****

TEAM SELECTION CONTROLS

Team selection is carried out over three screens depicting defence, midfield and attack as follows:-

1. The reserve pool slot is at the top of the screen. Pressing FIRE when pointing to this slot will produce the FIRE TO QUIT message.
2. When FIRE TO QUIT is displayed - a) UP/DOWN will scroll through your reserve players and pressing FIRE again will select one.
- b) LEFT/RIGHT will move to the next right or left screen if possible, it is also used to place your goalie in position i.e.: move your cursor from the player selection area down twice and depending on which end your goals is move left/right.
- c) FIRE again will end team selection if 11 players have been picked.

3. Moving the pointer to an empty slot and pressing FIRE will transfer the reserve player displayed at the top of the screen to that slot.

4. Pressing FIRE on a slot that contains a player selected will transfer him back to the reserves.

5. When team selection ends you will be allowed to select two substitutes by scrolling UP/DOWN through your reserves and pressing FIRE to select.

6. At half-time you will be able to alter your team and bring on substitutes.

7. Note that display slots are placed over the actual areas of the pitch that each individual player will cover in your team formation.

*****NOTE END*****

PLAYING GUIDE

At the start of the game you will be able to choose your team.

Sponsorship

At the start of each season you will be offered sponsorship. The maximum is 50,000 per division (i.e. Division 1 = 200,000). If you reject a sponsor the chances of another offer depend on your managerial rating (MR). A MR of 100 will give you a 75% chance of another offer whilst a MR of 50 will give you a 50% chance. If your MR is 25% or less you will get no more offers.

Then choose your skill level: start at 1 until you gain experience and playing skill. The higher levels help you to maintain a challenge in playing the game.

Management Record

This is a record of your achievements. Success points are earned from your final league position at the end of a season and from Cup match success. Your Managerial rating is an average of your success points per season and is out of 100.

Load/Save Game

Before each match you will have the chance to save or load the game.

This allows you to stop the game and continue another time and will allow you to work your way up the league. Save/Load instructions are given in the machine instructions.

The Match

(see Team Selection Controls for details of how to pick the team).

1. Team Display

This is shown in three sections for your Defence, Midfield and Attack. Each team is shown with the players in their playing positions. The four paired slots on each screen show the man-to-man marking of players. That is players in slots horizontally next to each other on a screen will mark each other during the match action.

The slot at the top of the screen contains your reserve players and can be rolled through to select them.

2. Playing Skill

(see Player attributes)

NOTE

The skill of individual players affects the match action significantly.

In the man-to-man marking, players with higher skill will tackle more effectively and dribble the ball more successfully past opponents.

C64 (Tape) - Saving as per Spectrum saving instructions.

AMSTRAD (Disc) - Saving as per Amstrad disc saving instructions.

SPECTRUM +3 (Tape) - Saving as per Spectrum saving instructions.

ATMSTAD ST - Insert disc into drive and run on your computer.

After you have read the message, press YOUR SPACE BAR.

Now double click your left mouse button on the FM2 icon.

AMIGA - Insert disc into drive and turn on your computer.

IBM PC AND COMPATIBLES - Insert disc into drive A and turn on your computer.

*****NOTE END*****

NOTES

The goalkeeper's skill is a measure of his ability to save shots.

3. Formation

There are twelve possible zones in which you can place your outfield players. These are depicted by the four playing slots for outfield players on each of the three team selection screens. Thus your team can play in many formations i.e. 4-3-3, 4-4-2, 4-2-3 etc.

If you get the PERFECTED message it means that you have reached the maximum or minimum length or height and more of the same extra training will not have had an effect.

THE SEASON

You will play all of the other teams in your division once and play through the Cups as far as you progress. Promotion and Relegation at the end of the season is three up three down.

SUCCESS

The aim of the game is to be as successful as possible and try and win the Treble of League and Two Cups. However the game is designed to be enjoyable enough for you to play as long as you like.

NOTE

PLAYER ATTRIBUTES

Players have 5 attributes which are shown on the various displays:

Name - the player's name is shown.

Skill - in the ranges 3 to 9. This affects his play during the match. A player out of position e.g. a defender in attack or a midfield player playing in goal will play with a skill value of 2.

Fitness - out of 100. This is reduced by playing in a match as the player receives knock's or injuries. A player who is rested in the reserves will recover some of his fitness. A player with a fitness value of less than 50 is too badly injured to play.

Position - G, D, M, A. As follows:-

G Goalkeeper

D Defender

M Midfield Player

A Attacker

These are the players correct playing positions. Note a player playing out of position is less effective (see Skill above).

Playing positions are easy to identify on the team selection screen. The goalkeeper's slot is over the goal. Defender's slots are on the same screen as your goalkeeper. Midfield players slot are shown against the middle pitch backdrop

value - 30,000 to 360,000. This is directly affected by the player's skill and the division you are playing in. It will affect his transfer market purchase and sale price.

NOTE END

NOTES

The team selection slots are directly over the area of the pitch which the player in that slot will play when the action starts. Any player in the horizontally adjacent slot will mark him during play and will stay in the same zone. Players will also cover areas of the pitch next to their own if there is no player covering that area. Note that this zoning of players allows you to spot the performance of individual players because you can identify them by their position.

4. Opponents

The skill of your opponent's players will depend on who you are playing against. If you progress through the cup you will play more difficult teams as you advance. Top league teams will also be stronger opponents than lowly teams.

NOTES

Playing in a match will affect each player's fitness. They will pick up knocks during play and may be injured.

5. Full Team

You must pick eleven players before you will be allowed to end team selection. You will then be required to pick two substitutes. The substitutes may be brought on and the team formation changed at half time.

7. Playing Styles

During the Extra Training part of the game, you can modify the playing style of your team. The effect of this is visible during the match action. Thus your team will use close or long passing, or high passes as you have selected. Note that different opponents will also use varying styles.

8. The Action

Each half of the match will consist of several action sequences. (See Playing Skill for details of how each sequence starts). Each sequence continues until either the ball is out of play, a goal is scored or the goalkeeper saves a shot.

The action sequence allows you to see the result of your actions. The skill of players you have selected and how you have positioned them will visibly affect what happens!

NOTES

The Home Team

The Home Team will always start the match playing from left to right.

10. Half Time

At Half Time you can bring on substitutes and alter your team formation. This can be very useful. I'll give you an example:

In one match I noticed that my team was doing badly in midfield and I was one down at half time. I moved one midfielder over to mark the opponent's most successful midfield player and moved another out to the wing to give some width to the midfield play. I also moved an attacker out onto the wing. The extra width in midfield allowed me to get round their strong midfield players and my attacking winger's crosses brought 4 goals in the second half and my team won 4-1.

MATCH RESULTS

After your team match either:

a) The other league results and league table will be shown.

b) The result of your cup match shown.

INJURY REPORT

This displays a list of your injured players. Players with a fitness value less than 50% are injured and unfit to play. Players will accumulate knocks when playing in matches, and possibly sustain long term injuries. Players will recover their fitness gradually when rested from match play.

FINANCE

This shows the profitability of your club. If your club has a negative bank balance, you will be sacked.

Gate receipts are dependent on who was playing at home. If you are successful as a team your home receipts will rise. Cup success also produces high gate receipts.

Player Buy/Sell is a total of your Transfer Market trading.

Player wages are dependent on the skill of your players and the number of them. In other words a lot of highly skilled players will cost a lot in wages.

Overheads are a record of the fixed costs that are incurred by your club.

Profit is measured weekly.

All financial values are higher as you rise up the Divisions.

SELL PLAYERS

All of your players are listed during the sell player routine so you can check your squad. You will be able to sell a player if you wish and an offer up to his displayed value will be made for him if you do. If you reject the offer you will have to wait to the following week to try again. Remember you are paying wages for all players in your squad even if they are not picked to play. Also if you have less than thirteen players you cannot make up a team and matches will be forfeited.

BUY PLAYER

Up to three players will be for sale. You may bid for any of them. The higher your bid, the more chance of purchase. You may even be able to buy them for less than their value. The SQUAD TOO BIG message means you must sell a player before any more will be offered for sale.

EXTRA TRAINING

This feature allows you to modify the way your players pass the ball. It is an advanced feature and is best left unaltered until you have got used to the gameplay and watched a lot of matches.

Passing Height allows you to increase/decrease the height of passes. Basically high passes will produce a Kick and Rush style which help to, say, bypass a weak midfield. Low passing will lead to closer play.

Passing Length allows you to increase/decrease the length of passes.

Short passing will suit a highly skilled team that dribbles well. Long passing may suit a side with wingers.

The tips on Passing Height and Length above are just a guide and you will be able to develop your own technique to suit your team and style of play. You will see the effect of your passing style on the pitch.

If you get the PERFECTED message it means that you have reached the maximum or minimum length or height and more of the same extra training will not have had an effect.

If the markings players are close in skill then probably not much difference.

If the markings players are very different then probably a lot of difference.

If the markings players are of similar skill then probably not much difference.

If the markings players are of similar skill then probably not much difference.

If the markings players are of similar skill then probably not much difference.

If the markings players are of similar skill then probably not much difference.

If the markings players are of similar skill then probably not much difference.

Football Manager 2

ANWEISUNGEN FÜR FM2 16 BIT

Wenn Sie ein Spiel abspielen wollen, verpassen Sie sich, daß Sie eine Formular-Dokette bereit haben, bevor Sie das Programm laden.

ANWEISUNGEN FÜR FM2 8 BIT

Wenn Sie ein Spiel abspielen wollen, verpassen Sie sich, daß Sie eine leere Kassette bereit haben.

LADEANWEISUNGEN FÜR FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K - Tippen Sie LOAD" und drücken Sie dann RETURN.

SPECTRUM +3 (Diskette) - Legen Sie die Dokette ins Laufwerk A, drücken Sie RESET und dann ENTER.

AMSTRAD (Diskette) - Tippen Sie RUN "FM2" und drücken Sie dann RETURN.

AMSTRAD 64K (Kassette) - Halten Sie CTRL gedrückt und drücken Sie dann die kleine ENTER-Taste.

AMSTRAD 6128 (Kassette) - Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie dann die (c). Tippen Sie TAPe und drücken Sie dann RETURN.

C64 (Kassette) - Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie dann die RUNSTOP-Taste.

ABSPICHERN BEI FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K - Eine leere C64-Kassette in das Zassetendock einlegen und an dem Vorlauffeld vorbeigehen.

Woraus Sie nun einen mal abspielen, stellen Sie den Zahler auf 0:3 und Notieren Sie sich die verschiedenen Zahlen beim speichern, damit Sie ein bereits gespeicherte Spiel nicht wieder löschen.

Drücken Sie an PLAY und RECORD auf Ihren Rekorder.

Wählen Sie eine Datumsnummer (FILE NUMBER) von 0 bis 4 und drücken Sie dann auf FIRE (Fever).

Wählen Sie eine Dateinummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf FIRE (Fever).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datumsnummer nicht auswählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

SPECTRUM +3 (Diskette) - Wie bei den Anweisungen für Amstrad (Diskette).

C64 (Kassette) - Wie bei den Anweisungen für Spectrum (Kassette).

C64 (Diskette) - Wie bei den Anweisungen für Amstrad (Diskette).

LADEANWEISUNGEN FÜR FM2 16 BIT

ATARI ST, Amiga, IBM PC und Kompatibile

Legen Sie eine neu formierte Diskette ins Laufwerk.

Wählen Sie SAVE (Abspichern) vom Belehrbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datumsnummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf FIRE (Fever).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datumsnummer nicht auswählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

AMSTRAD (Kassette) - Legen Sie Ihre Kassette in den Rekorder und spulen Sie bis zum Anfang des Vorlauffelds zurück.

Wann Sie nun ersten mal abspielen, stellen Sie den Zahler auf 0:00 ein. Notieren Sie sich die verschiedenen Zahlen beim speichern, damit Sie ein bereits gespeicherte Spiel nicht wieder löschen.

Drücken Sie an PLAY und RECORD auf Ihren Rekorder.

Wählen Sie eine Datumsnummer (FILE NUMBER) von 0 bis 4 und drücken Sie dann auf FIRE (Fever).

Passen Sie auf, daß Sie dabei kein Programm oder keine bereits gespeicherte Datei übernehmen und löschen.

Passen Sie eine Pause von 10 Sekunden zwischen jeder FM2-Datei.

ABSPICHERN BEI FM2 16 BIT

ATARI ST, Amiga, IBM PC und Kompatibile

Legen Sie eine neu formierte Diskette ins Laufwerk.

Wählen Sie SAVE (Abspichern) vom Belehrbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Datumsnummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf FIRE (Fever).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Datumsnummer nicht auswählen, sonst können Sie einen Schaden anrichten.

DAS NEUE SPIEL

Fußball Manager 2 ist nicht nur eine verbesserte Ausgabe von Fußball Manager 1, sondern es wurde komplett neu geschrieben.

FM2 weist gegenüber FM1 viele Verbesserungen auf, hat aber trotzdem die wesentlichen Charakteristiken, die FM1 zu einem der meistverkauften Heimcomputerspielen gemacht haben.

Ich habe die Graphiken der Spielaktion und die Taktiken der Mannschaftsauswahl völlig neu gestaltet. Jetzt spielt Ihr Team den Stil und in der Aufstellung, die Sie gewählt haben, und Sie können tatsächlich zuschauen und die Leistung der Spieler selbst beurteilen.

Pässe mit großer Fertigkeit, Zerkompakte, Querschläge, Direktabschüsse ins Netz. Torhüter der mit Parären Tore verhindern. Manndeckung, den Gegner ausspielen – mit anderen Wörtern: unendliche Spielmöglichkeiten. Für 16 Bit Rechner gibt es sogar Wiederherstellungs möglichkeiten einzelner Spielzüge.

Taktische Veränderungen umfassen Manndeckung, Wahl der Formationen und Einsatz von Reservespielern.

Weitere Verbesserungen beinhalten Liga-Meisterschaftsspiele, eine Liga mit 92 Mannschaften, Sponsoren, Erfolgspunkte, Torschützenaufstellung, ein verbessertes Markt für Spielertransfer, Training usw.

Es gibt zahllose Varianten bei der Speitechnik für dieses Spiel und ich bin sicher, daß es Ihnen Freude bereitet, ihren eigenen Stil aus Fußballmanager zu entwickeln.

Ich habe viele Monaten lang hart gearbeitet, um Ihnen ein unterhaltsames Spiel anbieten zu können. Ich hoffe, daß Sie viele Stunden Spaß haben werden an Fußball Manager 2.

SCHNELLSTART DES SPIELS

Um das Spiel voll zu nutzen, sollten Sie die folgenden Anweisungen genauso lesen. Damit Sie sich schnell mit dem Spiel zurechtfinden, habe ich einige Anweisungen mit der Bezeichnung ***ANMERKUNG*** und ***ANMERKUNG ENDE*** gekennzeichnet. Wenn Sie lesen was zwischen diesen Kennzeichnungen steht, dann haben Sie bereits die Grundbegriffe für das Spiel Fußball Manager 2.

KONTROLLFUNKTIONEN

Das gesamte Spiel wird mit Joystick-Bewegungen kontrolliert und zwar wie folgt:

Action	Joystick	Maus	Tastatur
HOCH	HOCH	HOCH	Q
RUNTER	RUNTER	RUNTER	S
LINKS	LINKS	LINKS	I
RECHTS	RECHTS	RECHTS	F
FIRE	FIRE	KNOPF	Return/Enter

Die Benutzung des Joystick, der Maus oder der Tastatur hängt vom Computer ab, auf dem das Spiel gespielt wird.

Das Spiel benutzt die Belegungen ROHC/RUNTER/LINKS/RECHTS und mit dem Cursor Dinge auszuwählen. FIRE wird benutzt, um die Auswahl zu bestätigen.

ANMERKUNG

KONTROLLFUNKTION BEI DER MANNSCHAFTSAUSWAHL

Die Spalte für die Reservespieler befindet auf dem Bildschirm oben. Wird FIRE gedrückt wenn die Lichtspalte auf diese Spalte zeigt, dann erscheint die FIRE TO QUIT Meldung.

2. Wenn die FIRE TO QUIT Meldung erscheint dann können Sie: a) mit der UP/DOWN Funktion alle Reservespieler abfahren und mit der Kontrolle FIRE wählen Sie einen aus.

b) LINKS/RECHTS Bewegungen bringt Sie, wenn möglich, zum nächsten Bild rechts oder links. Damit können Sie auch den Tormann in Stellung bringen. Das heißt Sie müssen die Lichtmarke zweimal von der Stelle des Spielerauswahl bewegen und dann nach rechts oder links, abhängig davon wo ihr Torhüter steht.

c) Wenn Sie nochmal FIRE drücken wird die Mannschaftsauswahl beendet wenn bereits ein Spieler ausgesucht ist.

3. Wenn Sie den Pfeil auf einer leeren Spalte bewegen und dabei FIRE drücken, dann wird der Transferspieler, der oben am Bildschirm gezeigt wird in diese Spalte gebracht.

4. Wenn Sie FIRE auf einer Spalte drücken in der sich schon ein Spieler befindet, dann wird dieser in die reserve zurückversetzt.

5. Wenn die Mannschaftsauswahl beendet ist, dann haben Sie die Möglichkeit mit der HOCH/RUNTER Funktion aus Ihren Reservespielern mit FIRE noch zwei Ersatzspieler auszusuchen.

6. Bei Halbzeit können Sie die Mannschaft verändern und die Ersatzspieler auflösen.

7. Beachten Sie, daß die Anweisungsspalten sich über dem eigentlichen Spielfeld befinden und jeder einzelne Spieler muß in Ihre Mannschaft passen.

ANMERKUNG ENDE

SPEILANLEITUNG

Zum Spielbeginn können Sie Ihre Mannschaft auswählen.

Sponsoren

Am Anfang jeder Spielzeit werden Ihnen Sponsorengelder angeboten.

Das Maximum pro Liga ist 50.000 (das heißt 1. Liga - 200.000).

Wenn Sie einen Sponsor ablehnen, dann hängen Ihre Chancen, ein neues Angebot zu bekommen von Ihren Managerqualifikationen ab (Manager Rating MR). Eine MR von 100 gibt Ihnen eine Chance von 75% auf eine neue Angebot, ein MR von 50 gibt Ihnen nur eine 50%-ige Chance. Wenn Ihr MR nur 25% oder weniger ist, dann bekommen Sie kein Angebot mehr.

Dann wählen Sie Ihr Fertigkeits-Niveau. Fangen Sie bei 1 an bis Sie etwas Erfahrungen und Spielerfertigkeit erlangt haben. Ein höheres Niveau wird Ihnen allerdings neuen Ansporn geben, das Spiel weiterzuspuren.

Ihre Managerleistung

In einem Bericht werden Ihre Leistungen festgehalten. Erfolgspunkte werden entsprechend Ihrem Tabellenstand am Ende der Saison

vergeben und von den Erfolgen in den Pokalspielen. Ihre Managerial Rating wird aus dem Durchschnitt Ihrer Erfolgspunkte pro Saison aus 100 errechnet.

Laden und Sichern des Spiels

Vor jedem Spiel haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu laden oder zu sichern. Damit können Sie das Spiel unterbrechen und zu einer anderen Zeit fortsetzen und Sie können sich damit die Tabelle hocharbeiten. Anweisungen für Laden und Sichern entnehmen Sie den Rechneranleitungen.

Das Spiel

(siehe auch die Kontrollfunktionen zur Auswahl der Mannschaft)

1. Die Mannschaftsdarstellung

Diese wird in drei Abteilungen vorgestellt und zwar die Verteidigung, das Mittelfeld und die Sturmreihe. Die Spieler beider Mannschaften werden in ihrer Spielerposition gezeigt. Die vier paarweisen Spalten auf jedem Bild zeigen die Manndeckung der Spieler. Das heißt Spieler, die neben sich waagrechte Spalten zeigen, werden sich während des Spiels bewegen. Die Spalte oben Bildschirm enthält Ihre Reservespieler und kann zur Auswahl gerollt werden.

2. Die Spielerfähigkeiten

(siehe Spielerleigenschaften)

ANMERKUNG

Die Fertigkeiten der einzelnen Spieler haben einen wesentlichen Einfluß auf den Spielerlauf. Bei der Mann-Deckung zum Beispiel, können Spieler mit besseren Fertigkeiten wirkungsvoller angreifen und erfolgreicher dribbeln als ein Gegensteller mit weniger guten Fertigkeiten.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielseite, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielperiode. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffs und die Anzahl derselben beeinflussen.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungsz